MENSILE - ANNO I - N. 3

HIT PARADE SPECTRUM

32 PAGINE TUTTE A COLORI

30 GIOCHI





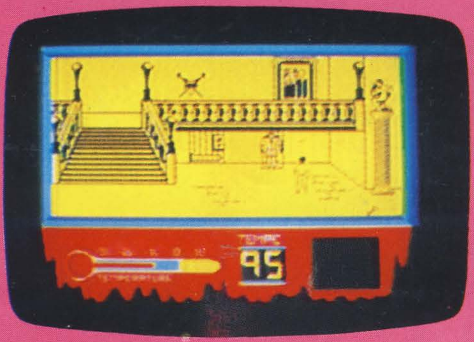
1 LA CASA DEGLI ORRORI
2 HELIBOMBER - 3 FUGGI, FUGGI!
4 BOXE MASTERS - 5 BALIOX
6 IL POLLAIO II
7 LUIGINO IL MECCANICO
8 NOTTI NEL DESERTO
9 STRIKEY - 10 THE SQUAB
11 SUMUS - 12 INFERIS
13 PHARAON'S TOMB - 14 DR. KILL
15 GOLD MINE - 16 IL DRAGO
17 LO SQUASH - 18 LA PIRAMIDE
19 GOOB BYE CLIVE - 20 BOMBER
21 MAX CRYING - 22 BLAST
23 KUNG FU - 24 SPY HUNTER
25 BUGLAR - 26 EGYPTIANS
27 LEISURE GENIUS - 28 RAMSETE
29 LOS ANGELES 84 - 30 ROBOTIC

TRENTA PICCOLI CAPOLAVORI

Una raffica di bellissimi giochi vi attende, ora che siete entrati in possesso di questo terzo numero di Hit Parade per lo Spectrum. Vi proponiamo i più clamorosi successi degli ultimi tempi ma anche un'occasione per leggere qualcosa di nuovo. Ad esempio le recensioni di alcuni tra i più giocati adventure game del momento come Fighting Warrior o Turbo Esprit. Di quest'ultimo vi diamo anche alcune indicazioni per aggirarvi nelle strade della città del gioco come se ci viveste da sempre. I più guerrafondai potranno invece giocare a Who Dare's Wins II. I sognatori si godano Ghosts'N'Goblins mentre gli astrofisici non potranno non apprezzare Critical Mass.

HIT PARADE SPECTRUM Edizione Società SIPE - s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Direttore Resp. Elvio Fantini - Registr. presso il Trib. di Milano n. 543 del 13/10/86 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta, 75 - Milano - Stampa Arti Grafiche Franco Battaia & C.

LA CASA DEGLI ORRORI

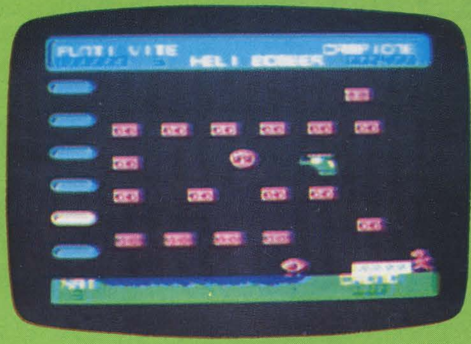


Siete rimasti intrappolati in una casa maledetta e il mostro è riuscito a pietrificare la bella Janet. Dovete raccogliere tutti i pezzi che troverete per strada ricostruendo così la macchina miracolosa che salverà la ragazza. Attenzione però al mostro, che gira per casa. È mortale.

JOYSTICK KEMPSTON — SINCLAIR

A	alto
Z	basso
N	sinistra
M	destra
SPACE	prende/attiva

HELIBOMBER

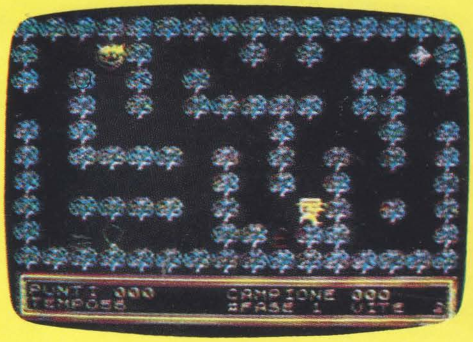


Bisogna salvare alcuni uomini che sono dietro le difese elettronucleari sulla destra dello schermo. Occorre quindi atterrare vicino alle difese nemiche e caricare gli uomini sull'elicottero, posarsi vicino alla piastra bianca e stare attenti agli indicatori degli uomini recuperati e al tempo restante per il salvataggio.

JOYSTICK KEMPSTON

G	gioco
I	istruzioni
Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra

FUGGI, FUGGI!



Venti schemi di gioco in cui si può scegliere il punto di partenza. Il nostro compito è quello di portare l'eroe a recuperare al più presto gli oggetti.

JOYSTICK KEMPSTON

5	sinistra
6	sotto
7	sopra
8	destra

BOXE MASTERS



Per vincere devi sconfiggere in un solo round il tuo avversario, buttandolo a terra per tre volte entro il tempo massimo. Puoi colpire l'avversario con un gancio solo se l'indicatore di K.O. sta lampeggiando, in caso contrario non succederà niente. Per colpire alla testa devi tenere una guardia alta prima di attaccare mentre per mandare i tuoi colpi al corpo devi tenerla più bassa.

JOYSTICK KEMPSTON - INTERFACCIA 2

1	alza la guardia
A	abbassa la guardia
Q	per abbassarti
U	schiva un colpo a sinistra
I	tira un pugno a sinistra
0	tira un pugno a destra
FILA IN BASSO	tira un gancio
CAPS + SPACE	per abbandonare l'incontro

BALIOX

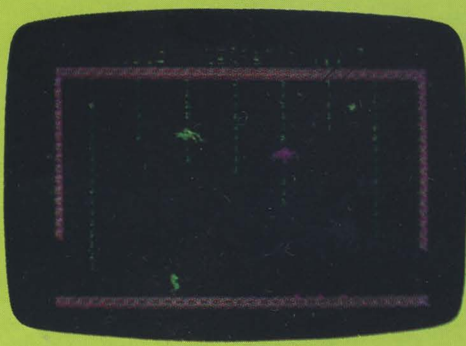


Chi non ha mai desiderato di fare un lungo viaggio nell'antimateria? Con Baliox è possibile. Attraverso le 4096 stanze di questo gioco (un vero e proprio record) dobbiamo cercare di recuperare il DNA sparso nell'antimateria per ricostruire il pianeta Baliox rimasto sconvolto da un'esplosione nucleare che ha frantumato mondo e abitanti. Non è un gioco facile perché ben 256 alieni dalle differenti forme si frappongono ai nostri sforzi e possono essere distrutti unicamente dalla forza del fuoco. Ma la loro stessa apparizione può risultare mortale. È un gioco che può far perdere sonno a chiunque...

JOYSTICK KEMPSTON — SINCLAIR AGF - PROTEK

tasti ridefinibili

IL POLLAIO II

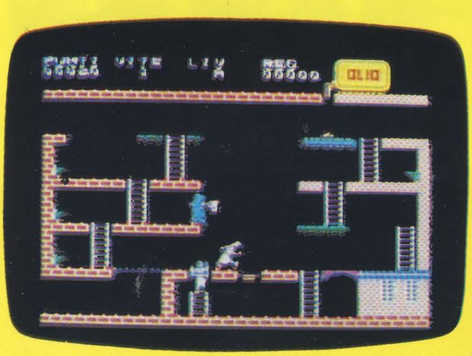


Una fattoria dove succede proprio di tutto. Sembra facile riuscire a metter su un impianto per la produzione delle uova. Oltre alle galline occorre anche tanta abilità. Provateci!

JOYSTICK KEMPSTON

CAPS+P istruzioni a video

LUIGINO IL MECCANICO

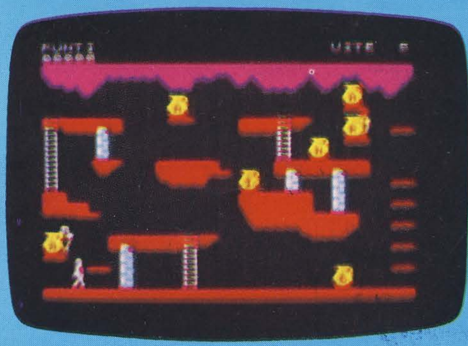


Ogni motore meccanico ha bisogno di una certa quantità d'olio per funzionare. Il liquido permette lo scorrimento delle parti meccaniche e anche il raffreddamento. Stavolta Luigino deve girare con il suo canestro d'olio, rabboccarlo in fretta e pompare l'olio nei vari contenitori che trova. Ma gli arabi...

JOYSTICK KEMPSTON

T	vita infinita
I	sinistra
P	destra
Q	alto
Z	basso
M	cade olio
S	gioca

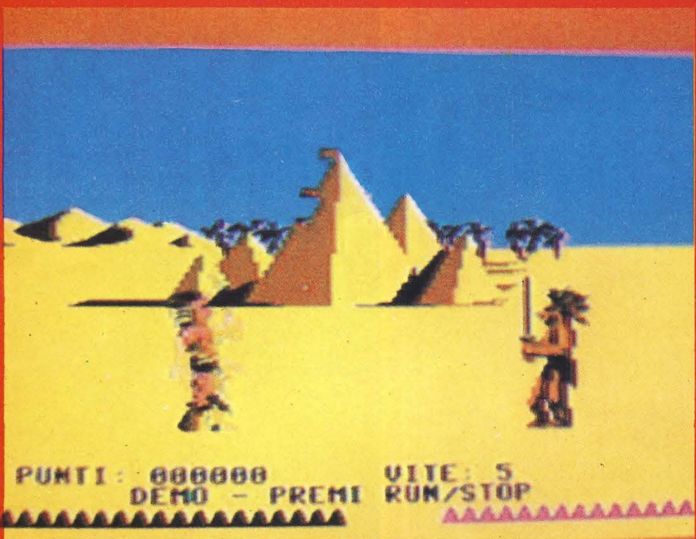
NOTTI NEL DESERTO



Il vostro compito è quello di guidare un principe arabo alla ricerca della principessa Anidra e liberarla dall'harem del malvagio sultano. I pericoli sono tanti come le notti arabe. Dovete raccogliere le giare d'oro in cui sono incise delle lettere per formare con loro la parola magica ''Arabian''. Poi volate su zattere e tappeti volanti lanciando fulmini contro i vostri nemici alla ricerca della principessa.

Q	alto
A	basso
N	sinistra
M	destra
SYMBOL SHIFT	salta
1+2	esce gioco
3/4	musica si/no

FIGHTING



Un ennesimo gioco marziale, ma per fortuna con qualcosa di nuovo e di originale che lo distingue. La scena è l'antico Egitto: i paesaggi scrollano è c'è una quantità di creature mitiche. Nei panni di un guerriero egizio, dovrete liberare una bella principessa tenuta prigioniera da un faraone megalomane. Per raggiungere il tempio in cui la principessa è prigioniera dovrete affrontare un sacco di mostri e di creature metà uomini metà animali. Come nei giochi ispirati al karate, anche qui il vostro personaggio mostra solo il profilo destro e lotta con tutti quelli che gli si parano davanti. In mano stringe una specie di bastone che si può usare in tre modi: roteandolo per colpire l'avversario in alto o in basso oppure per tirare dei fendenti al centro del suo corpo. Quanto a voi, potete sempre saltare,

WARRIOR



schivare e muovervi avanti o indietro.
Sia il guerriero che le varie creature si muovono in modo molto fluido, con comportamenti e livelli di forza diversi, il che rende ancor più interessante il gioco.
Ciò che manca a **Fighting Warrior** sono però alcune rifiniture non marginali: usando il joystick- per esempio- sono impossibili i movimenti in diagonale, di fronte ai mostri non si può arretrare senza che essi vi inseguano e la grafica è molto ripetitiva.
Nel complesso, però, animazione e grafica sono eccellenti, e il gioco è davvero buono, anche se non è certo molto sofisticato e a volte si riduce a una mera scazzottata da cui esce vincitore chi ha il livello di forza più alto.

Cristina Barigazzi

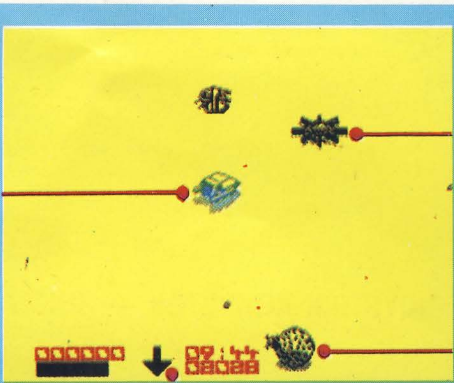
CRITICAL MASS



Critical Mass è uno di quei rari giochi in cui si realizza la sintesi tra i caratteri di un classico come **Asteroids** ed altri elementi nuovi ed originali.
Agli estremi confini della galassia, una colonia terrestre è assediata da una razza aliena particolarmente subdola. Non si tratta di un attacco frontale- che noi umani, dopo interi eoni di videogiochi, sapremmo respingere senza batter ciglio, ma di qualcosa di ben più astuto. Gli alieni sono entrati dalla porta di servizio hanno catturato la fonte d'energia della colonia, ubicata su un asteroide. Se i coloni non si arrenderanno, essi minacciano di distruggerla. Calma, calma- arrivano i nostri!
Sull'asteroide, dovrete superare le difese nemiche e poi mettere fuori uso la centrale ad antimateria prima che giunga alla massa critica: solo in questo modo potrete impedire che l'asteroide e tutto ciò che gli sta intorno in un raggio di alcuni miliardi di anni luce non scompaia in un enorme buco nero.
Vi librerete sull'inospitale superficie dell'asteroide a bordo del vostro modulo d'atterraggio- cosa di per sé non facile - e come se ciò non bastasse dovrete stare attenti alle navi aliene, alle rocce e a non passare sopra le mine. Se il modulo è colpito, prima che salti in aria verrete espulsi, e quindi avrete la possibilità di raggiungere un rifugio d'emergenza- ma state attenti però a non diventare uno spuntino per i vermoni tipo **Dune** che sbucano dalla sabbia.
Grafica e giocabilità sono superbe, e quindi questo gioco vale ogni centesimo del proprio prezzo.

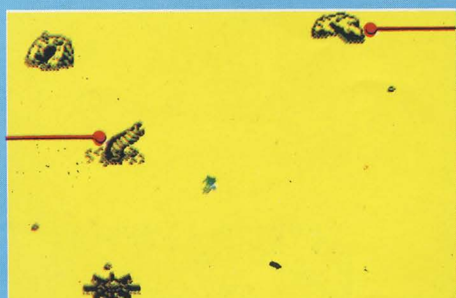
A) La vostra nave funziona secondo il principio della hovercraft, quindi è piuttosto difficile da governare: dovete virare nella direzione desiderata e poi applicare la spinta nella direzione opposta!
B) Quando siete in volo, la freccia indica la direzione dell'attacco alieno successivo. Se la nave è distrutta, mostra invece la direzione incui si trova la più vicina stazione di emergenza.
C) Le navi aliene non sono letali, però vi intralciano e vi rallentano.
D) Le mine fisse non sono un problema, ma quelle rotanti si spostano e vi sono quasi sempre fatali se le urtate....

A) Troverete un sacco di vermi di sabbia, specie se state usando il vostro propulsore d'emergenza. In ogni caso, non vi uccideranno- sempre che vi rimanga un po' di energia!
B) Non vi date alla pazza gioia col laser: avete a disposizione solo una quantità limitata di energia, e vi servirà se vorrete raggiungere la zona seguente....
C) Questo indicatore vi dice quanti punti avete e quanto manca prima dell'esplosione del reattore... e quando scende a zero è finita per tutti!
D) Attenzione alle rocce e alle masse di cristalli aguzzi: se le urtate, il vostro schermo ne sarà indebolito.

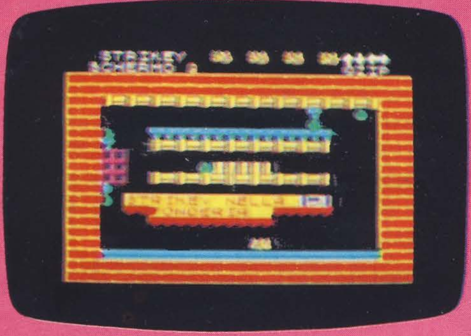

A B C D

1

2


A B C D

STRIKEY



Il nostro compito è guidare Leopoldo Strikey in giro, evitando di sbattere contro ragni e insetti. Deve nel frattempo prendere gli oggetti nel terreno di Roddy evitando lo scroll casuale e i morti vaganti.

JOYSTICK KEMPSTON

Q	alto
Z	basso
I	sinistra
P	destra

THE SQUAB

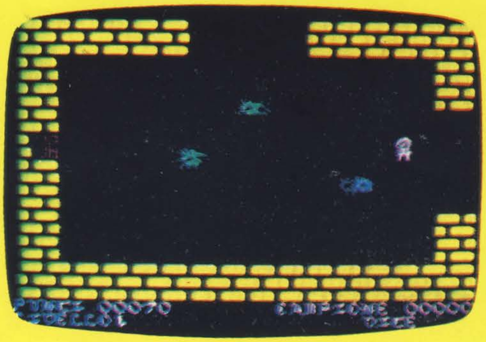


Una bicicletta volante che prima si batte contro un oggetto simile che la vuole distruggere, poi salva i gatti dalle automobili evitando aerei e mongolfiere.
Poi rifà la scorta di energia e infine porta a termine una gara rallystica diventando quindi invisibile.

JOYSTICK KEMPSTON — SINCLAIR

O	sinistra
P	destra
Q	alto
A	basso
SPACE	fuoco
CAPS + S	musica si/no
CAPS + H	pausa

SUMUS

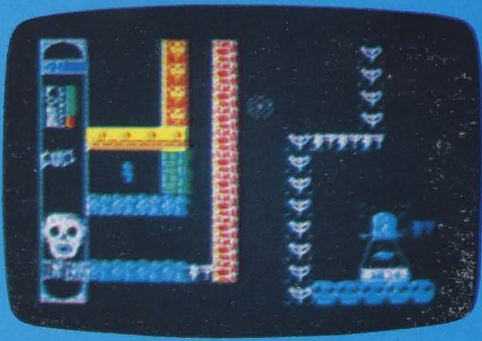


Nelle stanze del castello è facile perdersi ma è ancora più facile essere uccisi dai druidi incantatori che non hanno alcuna pietà di chi gira per le 50 stanze alla ricerca del tesoro, sotto forma di chiavi anelli, preziosi.
Il forziere è il sogno costante.

JOYSTICK KEMPSTON — SINCLAIR

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra

INFERIS

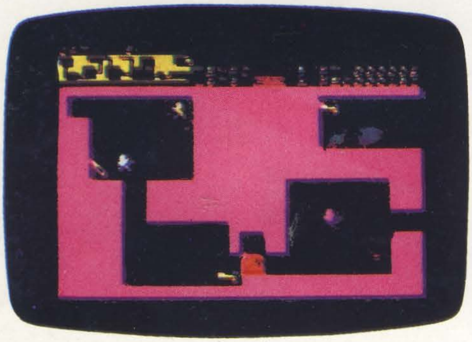


L'inferno è una bolgia. Non lo scopriamo certo adesso. Lo possiamo toccare con mano in questo gioco il cui scopo è quello di visitare l'oltretomba per vedere da vicino i terribili segreti dell'inferno, cercando di evitare di morire una seconda volta per colpa di teschi e coccodrilli.

JOYSTICK KEMPSTON — AGF

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
M	fuoco

PHARAON'S TOMB



Una tomba odorosa di spezie. Sono gli ingredienti per la mummificazione. Anche noi possiamo fare la fine del Faraone se non riusciamo ad arrivare indenni al centro della tomba.

JOYSTICK KEMPSTON - AGF

1	pausa
2	riparte
5	sinistra
6	basso
7	alto
8	destra

DR KILL



Questo gioco è una specie di Magic Miner spaziale. Il compito del nostro personaggio principale è in fondo lo stesso. Là doveva recuperare vari oggetti nella miniera abbandonata mentre in questo gioco l'eroe si trova all'interno di un'astronave in cui qualcosa non ha funzionato. Bisogna quindi girare all'interno del razzo recuperando oggetti e robot per ripararla al più presto, dando un occhio alla temperatura e evitando di farsi toccare da alcuni oggetti mortali.

JOYSTICK KEMPSTON

Q	sinistra
W	destra
SPAZIO	salta
ENTER	comandi tastiera/joystick

GOLD MINE

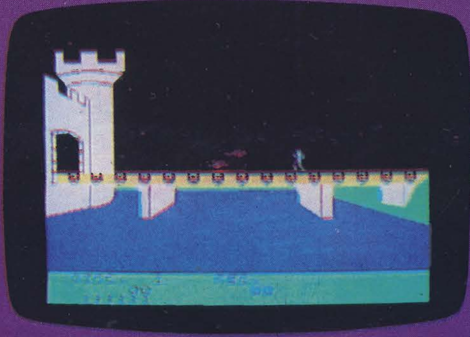


Poche volte come in questo gioco il tempo è padrone assoluto della vostra vita. Siete un predatore d'oro e dopo essere capitato in una miniera infernale vi capita quell'occasione che a un uomo arriva una volta sola nella vita. Arricchitevi a più non posso riuscendo a raccogliere i sacchetti pieni d'oro e a portarli fuori della miniera servendovi di tutti i mezzi possibili, le vostre veloci gambe, ascensori imprevisti, carrelli che non vogliono saperne di rallentare un attimo la loro corsa. Siete inseguiti dai padroni dell'oro. Scappate!

JOYSTICK KEMPSTON — SINCLAIR

P	alto
ENTER	basso
Q	sinistra
W	destra
SPACE	azione

IL DRAGO



Il regno è occupato dai ribelli che controllano anche il castello. Il giovane guerriero Guglielmo parte alla riconquista del regno e del tesoro reale. Ma esiste anche un drago

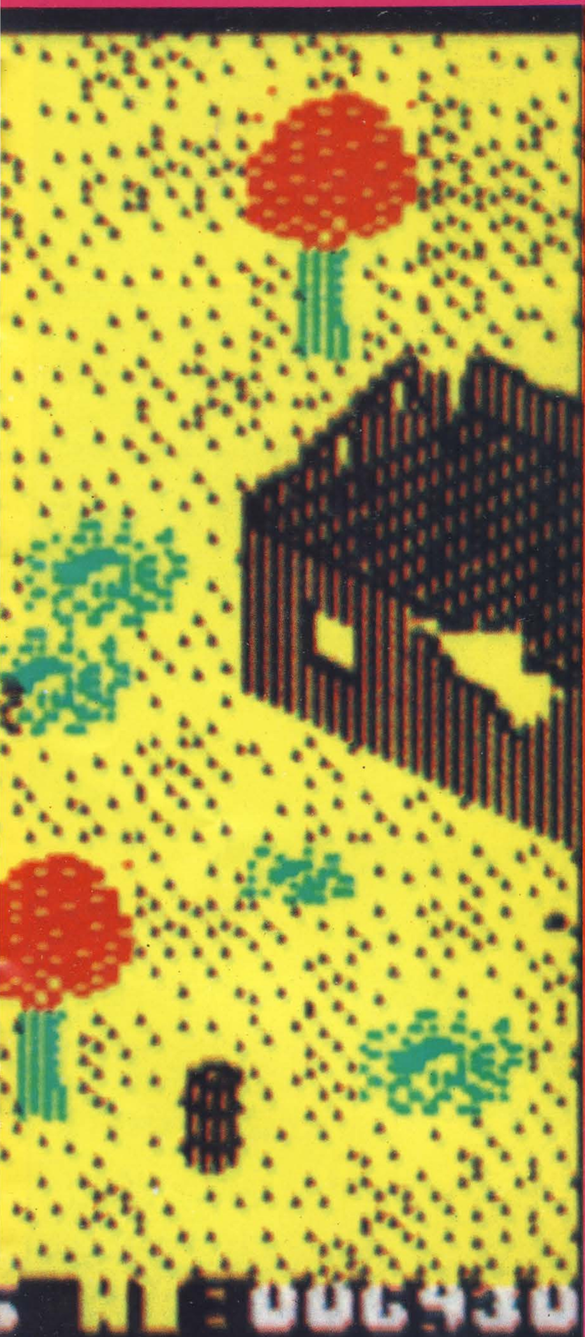
JOYSTICK KEMPSTON — SINCLAIR

D	livello
1/2	uno/due giocatori
ENTER	parte
5/8	sinistra/destra fase uno
6	si china (fase uno) basso (fase due)
B	salta (fase uno)
5/8	sinistra destra (fase due)
6/7	basso/alto (fase due)

WHO DARES



WINS II



I nostri lettori più sadici e militaristi, quelli che amano immaginarsi spietati mercenari alle prese con missioni suicide, attenderanno certo con ansia questo **Who Dares Wins II**. E dunque, ci troviamo ora di fronte a un gioco che attanaglia, che fa rabbrividire, che appassiona? "Col cavolo", avrebbe risposto John Wayne.

Per prima cosa, si tratta di una conversione di un gioco progettato per un altro computer, e comunque di un gioco già di per sé non eccelso. Gli sprite sono traballanti, i controlli reagiscono ai comandi con la rapidità di un orso ibernato, e la noia è tale che a volte si è tentati di travolgere i nemici correndo invece di mitragliarli! Ogni tanto capita anche di lanciare contemporaneamente tutte le proprie bombe a mano, a causa del fatto che il medesimo tasto serve sia a lanciare che a sparare. Che frustrazione!

Mentre un gioco come **Rambo** risulta realizzato con cura ed attenzione, questo gioco ha tutta l'aria di essere stato fatto in fretta e furia. E poi, come si fa ad appassionarsi ed immedesimarsi in un gioco in cui il proprio personaggio sembra un soldatino a molla? Quanto al controllo via joystick, poi, è come se non ci fosse: non siamo riusciti a trovare alcuna interfaccia joystick in grado di funzionare con questo gioco!

Insomma, tutto si riduce a un grande sbadiglio di noia

C.B.

LO SQUASH



Un gioco tipicamente inglese per un computer che più inglese non si può! È una specie di tennis tra quattro pareti. Può essere giocato da uno o due giocatori, i livelli di difficoltà sono 5, selezionabili con i tasti corrispettivi. Premendo il tasto fuoco del joystick farete tirare al giocatore dei dritti o dei rovesci micidiali che possono anche essere angolati a seconda del tempo in cui questo resta premuto. Anche la velocità della palla dipende da questo fattore. Il match viene giocato in 3 o 5 set ma si può anche scegliere una opzione da 1 set solo. Ogni set si compone di 9 punti.

JOYSTICK KEMPSTON

tasti ridefinibili

LA PIRAMIDE



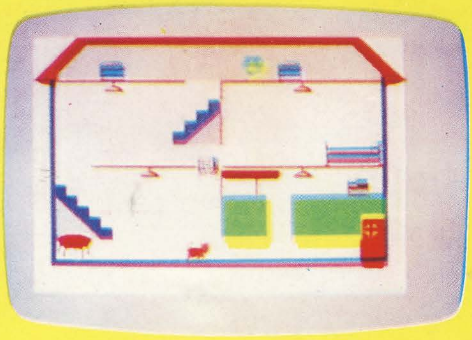
Un archeologo è capitato dentro a un labirinto-cripta. Per uscire con la testa sulle spalle dalla piramide (l'antica tomba del Faraone) deve giocare d'astuzia e arrampicarsi e scendere precipitosamente dai gradini della piramide. Solo con la velocità ci si può salvare. Le mummie sono perfide.

JOYSTICK

tasti da definire all'inizio del gioco

PUNTEGGI	mostro	200
	tesoro	500/1500
	bonus per tesoro	1000
	uscita	5000

GOODBYE CLIVE



Buon giorno mister Clive. La tua giornata è frenetica, vestiti, mangia un boccone, corri al metrò, prendi il giornale al volo, vai in banca, al pub, al ristorante, infilati nel negozio di scarpe e poi corri dal barbiere. Se hai mal di testa prendi un'aspirina e dirigiti verso Buckingham Palace. E poi?

JOYSTICK

Q	alto
Z	basso
P	destra
I	sinistra
1	pausa

BOMBER



L'aereo del Barone Rosso non lascia scampo. Le sue folli sgroppate nel cielo di Francia hanno lasciato il segno nella storia dell'aviazione militare mondiale. Il suo segno di riconoscimento era il fumo che usciva dai motori colpiti dei suoi avversari. Per affrontarlo l'alto comando nemico metteva in azione il meglio della caccia e della contraerea. Ma anche il fuoco combinato non era sufficiente a limitare le sue scorribande nei cieli della Normandia dove tutti conoscevano il classico suo sfarfalleggiare delle ali, a indicare che ancora una volta lui era lì, pronto a sfidare tutto e tutti!

**JOYSTICK KEMPSTON
AGF - SINCLAIR**

I	gioco
Z	sinistra
X	destra
O	alto
K	basso
Ø	fuoco

MAX CRYING



Quel gran codardo del Doctor Fabius, aiutato dalla sua splendida assistente, ha progettato un supermega raggio laser. Loro avversario è il nostro eroe, il superagente Max Crying. Il coraggioso ha avuto l'ordine di opporsi al loro piano di dominio del mondo e prova a rubare i piani del dottore con un'incursione nel suo covo. Dopo essere atterrato con il dirigibile sul tetto del covo del Dottore deve cercare la cassaforte, recuperare gli 8 candelotti di dinamite sparsi nel covo e far saltare la poderosa cassaforte. Una volta recuperati così i piani di dominio dovrà fuggire sul suo bizzarro dirigibile.

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR

A sinistra
S destra
Q esce dal gioco
P pausa

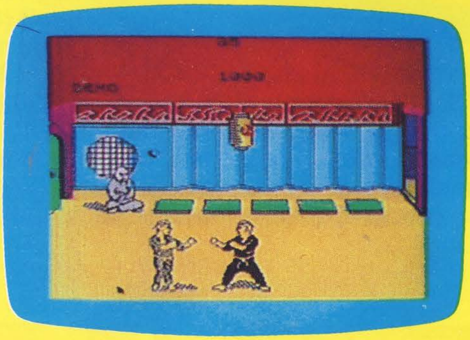
BLAST



Lo spazio infinito è lo sfondo di questo entusiasmante gioco in cui la nostra astronave è a guardia dell'ipermondo dominato dalle forze del Bene cui la cattiveria degli alieni porta ogni tanto attacchi infernali. Nel primo schema ci troviamo a difendere il Bene dalle orde aliene che nel nostro mirino si avvicinano a velocità ipersonica e che vanno colpiti senza pietà facendo attenzione a non terminare gli schermi di protezione. Bisogna arrivare allo schermo finale in cui appare la lunga sagoma dell'astronave madre aliena e che va colpita nello stesso punto per farla esplodere. Tutto questo dopo un entusiasmante slalom mortale tra le torri della città fantasma. Un occhio di riguardo al computer di bordo che ci segnala l'arrivo del nemico e le nostre condizioni di volo.

JOYSTICK KEMPSTON

KUNG FU

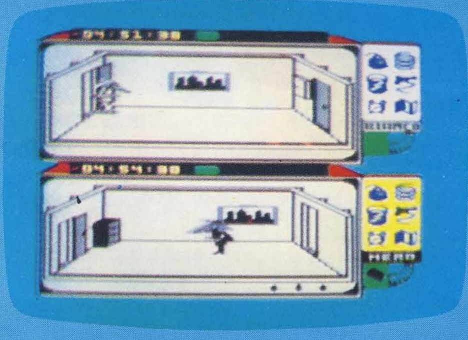


I samurai di tutto l'impero del Sol Levante si sono dati appuntamento per questo scontro di morte e di gloria. C'è chi è padrone della tecnica sopraffina del Kung Fu e chi invece combatte con tanto coraggio in modo da supplire alle carenze tecniche. State ben attenti a non appartenere a questa seconda famiglia di combattenti perché in breve vi trovereste stesi a terra mentre il vostro avversario trionfa. Come prima cosa dovete armarvi di tanto buon senso e pazienza e cercare di capire i 18 metodi che vi permettono di atterrare l'avversario. Mani, gambe, prese volanti e pugni terribili sono a portata di tasto e di joystick. Ricordatevi che per vincere una gara dovete vincere tre Ippon. Il gioco dopo l'inizio in palestra continua al tempio e in strada, dove la morte è in agguato ad ogni angolo. Banzai!

JOYSTICK KEMPSTON — SINCLAIR

tasti ridefinibli

SPY HUNTER



La tua missione è scappare dall'ambasciata con la borsa top secret, il passaporto, il denaro, i piani segreti e la chiave. Se non ci riuscirai devi accontentarti di superare il tuo rivale nel punteggio. All'interno del labirinto potrai sistemare qualsiasi tipo di trappola ma attento a non esserne tu la vittima.
Nella parte bassa dello schermo di entrambi i giocatori c'è un indicatore della strada percorsa fino a quel momento.

TASTI RIDEFINIBILI

PAUSA Shift + Enter
ABBANDONO Shift + Break

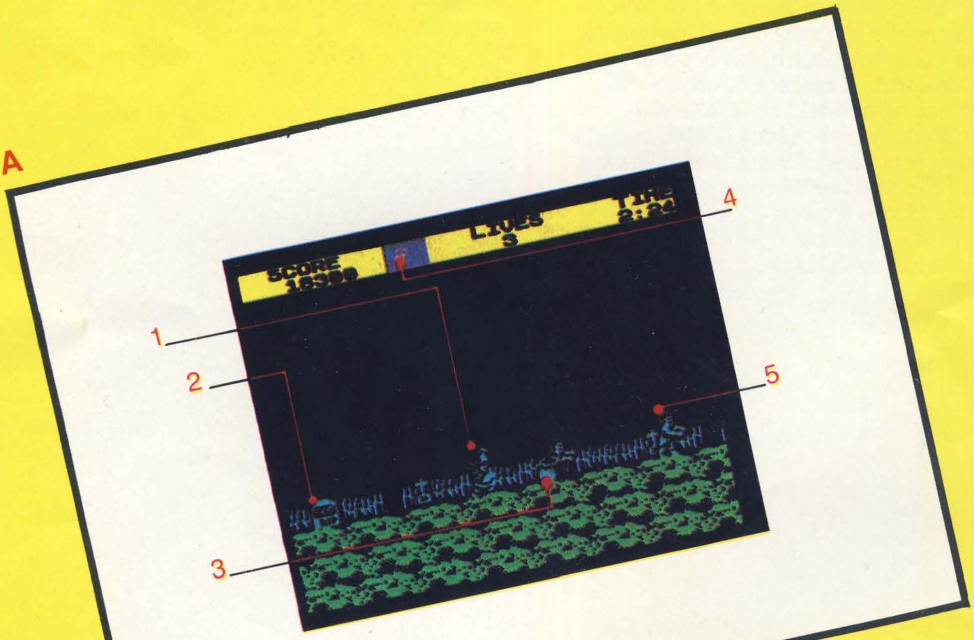
COME VINCERE A...

1) All'inizio dell'avventura, il vostro cavaliere se ne sta pacifico come una sardina nel suo vestito di latta.

2) Non atterrate su un mostro, se no sarete il bersaglio di un tiro a segno con le lapidi! Per evitare di essere presi alle spalle dagli zom-

GHOSTS'N

A



bi, cercate di arrivare in cima e poi saltate con cautela.

3) Uccidete i mostriciattoli che portano i calderoni e avrete la possibilità di cambiare armi, guadagnando parecchi punti.

4) Potete raggiungere un punteggio astronomico tirando in lungo e facendo fuori gli zombi, ma se il tempo scade sarà il vostro cavaliere a finire nell'alto dei cieli!

5) Non è un cono di gelato, ma una torcia accesa- forse la meno utile delle tre armi, anche se potete scagliarle dall'alto delle lapidi. Meglio una buona lama, comunque!

1) Il nostro eroe è rimasto nudo e indifeso. Però...guardate che fisico!

2) Preparatevi a far fuori questo corvaccio prima che riesca ad agguantarvi.

3) Attenzione, non è una sputacchiera, ma una fonte di punti extra. Provare per credere!

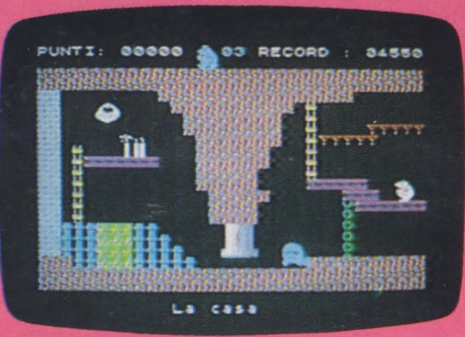
4) Attenti quando vi calerete dal livello superiore: su questa lapide è in agguato un altro corvo, che vi inseguirà.

5) Questa pianta vi sputa addosso grandi sfere di fuoco: estirpatela, prima che riesca a cremarvi!

GOBLINS



BUGLAR



Il nostro simpatico amico Buglar è scappato dalla prigione, o meglio cerca di scappare da questa terribile muraglia che lo stritola. Per farlo occorre fornirgli una specie di 'kit salvezza', una sequenza di 21 oggetti che lo possono aiutare a recuperare le sbarre d'oro e ad imbarcarsi a Dover per fuggire in Francia su un battello. Ne può portare con sè solo 5 alla volta e quindi evidentemente il discorso si fa sempre più difficile.

Ecco la lista:

1 compasso, 2 jet pack, 3 travestimento, 4 corda, 5 generatore, 6 laser, 7 orologio, 8 scala, 9 granata, 10 fucile, 11 floppy, 12 passaporto, 13 maschera gas, 14 telescopio, 15 serbatoio, 16 rum, 17 scure, 18 borsa, 19 mappa, 20 martello, 21 torcia

JOYSTICK KEMPSTON

Q	sinistra
W	destra
Y/P	alto
ENTER/H	basso
B/SPACE	salto/fuoco

EGYPTIANS

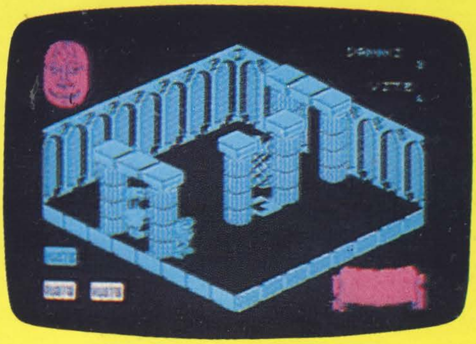


La tua avventura si svolge nell'antico Egitto, dove la principessa Tara è stata rapita dal malvagio imperatore. Rinchiusa nel vecchio tempio la principessa sta per essere bruciata come sacrificio agli dei. Armato solo della tua spada e della tua reputazione di valoroso guerriero dovrai attraversare il deserto alla ricerca del tempio, ma molti pericoli, come demoni mitologici, semidei e stregonerie saranno sul tuo cammino. Nel tuo lungo viaggio troverai anche molti oggetti, lasciati là da tempo che saranno posseduti da magici poteri, che usando la tua intuizione potrai scoprire. Ma attento perché i poteri potranno essere malefici o benefici. Una volta entrato nel tempio, che si trova sotto il controllo degli stregoni del faraone, dovrai combattere contro il loro potere malvagio. Avrai vinto solo quando ti sarai ricongiunto alla principessa.

JOYSTICK KEMPSTON

Z/M	fuoco
Q	salta
A	si abbassa
P	avanza
O	indietreggia
Q+Z	colpo forte
A+Z	colpo leggero
P+M	colpo medio

LEISURE GENIUS



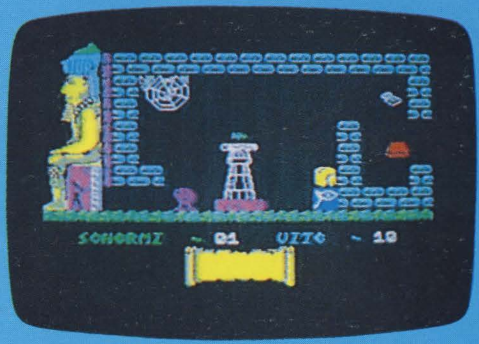
I risultati degli strani esperimenti genetici del Barone sono stati diffusi sul pianeta artificiale e devono essere eliminati in qualche modo. Il mezzo principale sembra essere quello di sterminare tutti gli organismi originali destinati alla follia e tenere tutto pulito, anche se questi individui non sono realmente pericolosi, ma sono estremamente irritanti. D'altra parte le creature che si trovano a guardia del posto sono molto pericolose e ti attaccheranno se ne avranno la possibilità.

Il livello di energia può essere verificato guardando l'espressione della faccia sul disco e lo Sciocco che governa sull'Erg Dorato potrà fornire dell'energia se gli starai di fronte. Il selettore pulsante indicherà la posizione degli oggetti da prendere e da lanciare. Per vincere dovrai eliminare tutti gli organismi mutanti.

JOYSTICK KEMPSTON
AGF - PROTEK - SINCLAIR

QWERT	alto sinistra
YUIOP	alto destra
ASDFG	basso sinistra
HIJKL	basso destra
SPECTRUM	prendere lasciare

RAMSETE II



Oltre tremila anni fa Ramsete II si mise di buona lena a costruire il tempio di Abu Simbel Per trenta secoli i segreti di questa costruzione sono rimasti inviolati. Questo fintanto che un intrepido esploratore si mise all'opera per scoprire i segreti della piramide e recuperare nella stanza del tesoro tutto quel ben di Dio che vi era stato nascosto dal faraone. A prima vista potrebbe sembrare un compito da coraggiosi. In verità è più da pazzi che da arditi. Giocando a Ramsete II vi accorgerete che le occasioni per perdere la pelle sono troppe!

JOYSTICK KEMPSTON

O	sinistra
P	destra
I	pausa
A	salto mortale
Q	salto extraalto

LOS ANGELES 84



È tempo di Olimpiadi per chi legge la nostra rivista. I giochi stavolta sono 5 e tutti di difficoltà crescente. Se non ci si qualifica per la prima prova neanche a pensare di poter fare il gioco successivo. In ordine sarete chiamati a cimentarvi nel nuoto, tiro al piattello, ginnastica, ro con l'arco e sollevamento pesi. Coraggio, è pur sempre un gioco!

JOYSTICK KEMPSTON SINCLAIR - AGF

O	sinistra
P	destra
Q	fuoco
	tasti ridefinibili

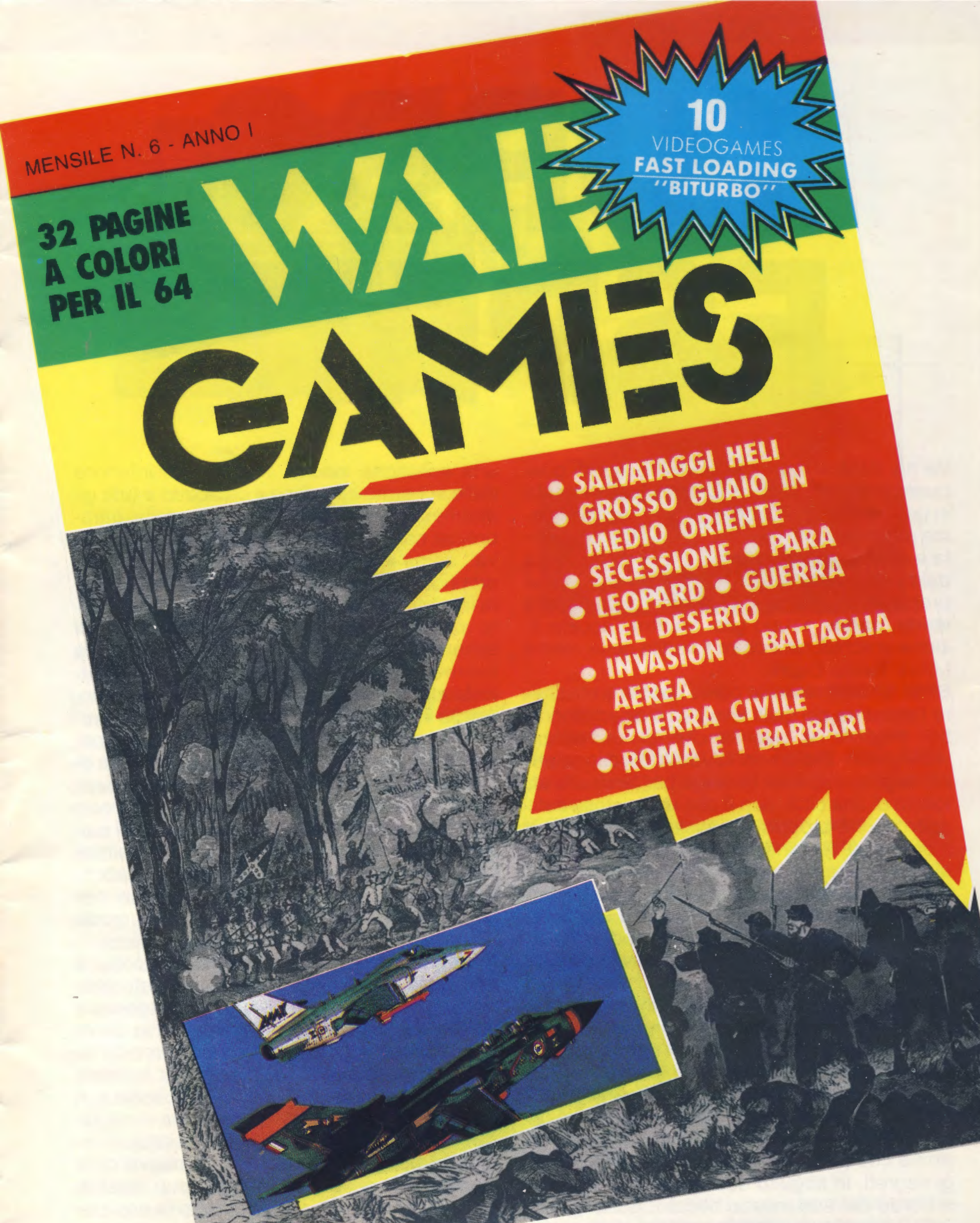
ROBOTIC



Tre dimensioni per questo gioco in cui un robot è chiamato alle più difficili missioni che solo la sua mente elettronica può catalogare e portare a termine. Non sempre...

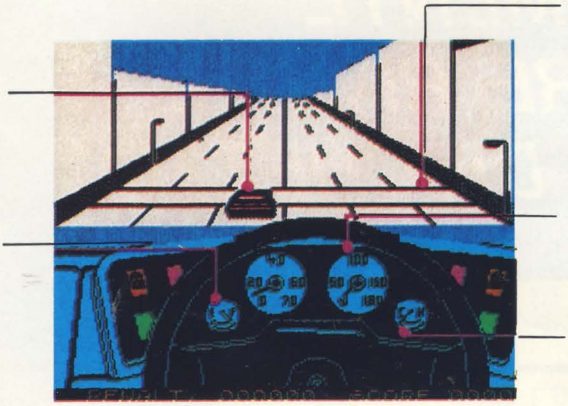
JOYSTICK KEMPSTON — SINCLAIR

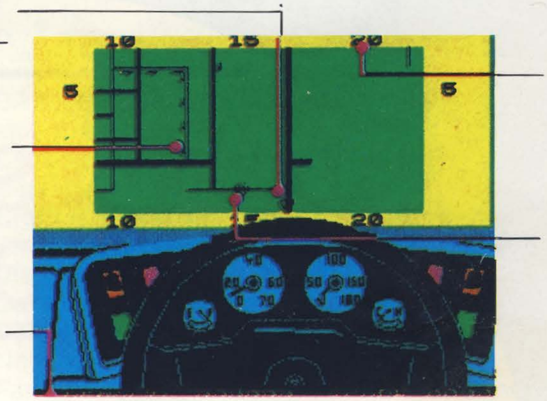
Z/C/B	sinistra
X/V/N	destra
A/S/D	indietro
Q/W/E	salta
da 1 a 0	braccio mobile
CAPS SHIFT	pausa


MENSILE N. 6 - ANNO I
32 PAGINE A COLORI PER IL 64
WAR GAMES
10 VIDEOGAMES FAST LOADING "BITURBO"
• SALVATAGGI HELI
• GROSSO GUAIO IN MEDIO ORIENTE
• SECESSIONE • PARA
• LEOPARD • GUERRA NEL DESERTO
• INVASION • BATTAGLIA AEREA
• GUERRA CIVILE
• ROMA E I BARBARI

TURBO ESPRIT

Ve ne state andando in giro in cerca di guai quando giunge il messaggio: "Auto blindata in posizione U". Un'occhiata alla mappa vi basta per accorgervi che con una semplice svolta a destra potrete giungere a poca distanza dal luogo dell'incontro. Cambiate corsia e vi preparate a svoltare. Quando il semaforo è verde, partite a tutto gas, mentre l'accelerazione vi schiaccia contro il sedile della vostra Lotus Turbo Esprit.
Sono amabili fésserie come queste a costituire l'ossatura dei gialli televisivi e cinematografici migliori, e oggi anche di un ottimo videogioco. Diciamoci la verità: se si pedinano degli spacciatori di droga per le strade affollate di una città, non è che una vistosa auto sportiva sia proprio il massimo per passare inosservati! Essendo eroi, però, dovete tener alta la vostra immagine- e poi il vostro capo vi ha fornito ben quattro di queste costose vetture, in caso di incidente. Non solo, ma vi ha anche rifornito una mappa che riporta sia la vostra posizione che quella dei boss della droga.
La vostra missione è questa: la droga entra in città a bordo di un veicolo blindato, che poi si incontra con quattro auto di spacciatori (in questa fase dovrete passare inosservati, se no se la daranno a gambe); la droga viene poi distribuita tra gli spacciatori, ed è a questo punto che entrate in azione, intercettandoli prima che possano raggiungere i propri rifugi segreti. In seguito dovrete beccare il boss a bordo del suo mezzo blidato, guadagnandovi la riconoscenza imperitura della cittadinanza - ma state attenti, perché ci saranno delle auto che tenteranno di speronarvi per farvi uscire di strada.
Il problema di far stare tutto ciò in un normale Spectrum ha stimolato la **Durell** a trovare una soluzione inedita. Nella parte inferiore dello schermo appaiono il cruscotto e tutti gli strumenti essenziali, mentre invece dal parabrezza non si osserva la scena in "soggettiva" come in **Pit Stop**, ma vi trovate davanti proprio la vostra auto. Ciò significa che si svolta in ogni nuova strada non con un movimento continuo ma con un cambiamento di schermo- niente di male, dato che la grafica tridimensionale è relativamente filante e piuttosto affollata di pedoni, altri automobilisti ecc.
Anche i controlli sono di una semplicità ammirevole. I tasti o il joystick servono ad accelerare o a rallentare; la velocità massima è di 150 miglia all'ora e c'è il cambio automatico. Destra e sinistra bastano per cambiare corsia nella direzione voluta, ma premendo il pulsante di fuoco servono anche a far svoltare l'auto. Per questo ci vuole un po' di pratica, specie se la velocità è sostenuta, ma per chi deve impratichirsi c'è un comodo modo "Learner".
Premendo soltanto il pulsante di fuoco viene attivata la vostra pistola, e quindi potete sparare agli avversari- anche se guadagnerete più punti speronandoli o cacciandoli in un vicolo cieco e obbligandoli poi ad arrendersi. Del resto, è questo il solo modo per fermare l'auto delle consegne, dato che è blindata. Il solo altro controllo è M, che serve a visualizzare la mappa di una delle quattro città offerte (purtroppo per scegliere una nuova città bisogna ricaricare); la mappa può essere scrollata finché non avrete trovato la posizione degli spacciatori rispetto a voi. Un altro aiuto viene dai messaggi che appaiono in fondo allo schermo e vi tengono aggiornati sui vostri inseguitori. Queste auto cariche di sicari sono davvero divertenti: vi arrivano all'improvviso alle spalle e vi sparano, come negli inse-





guimenti dei film! Esse sono viola, mentre l'auto del boss è rossa e quelle degli spacciatori sono azzurre. Tutti gli altri veicoli sono neri, compreso il vostro, il ché può causare qualche problemino se imboccate una strada affollata: quale sarà la vostra macchina? Una cosa da tener d'occhio è il consumo di carburante: niente è meno eroico dell'essere costretti a fermarsi col serbatoio vuoto. Disseminati per la città ci sono vari garage presso i quali vi potete rifornire, ma bisogna che riusciate ad accostarvi ad essi in tempo utile. Il bello di **Turbo Esprit** è che la macchina del gioco è così perfetta che non si deve mai brancolare alla ricerca di un tasto vitale... anzi, col tempo diventa automatico come guidare una vera automobile. La vicenda è un classico inseguimento automobilistico che non tarda ad appassionare- insomma, un gioco per tutti quelli che si vogliono sentire Steve Mac Queen.

a) Ecco la vostra Turbo Esprit, nera, affusolata e aerodinamica.
b) Se volete economizzare sulla benzina, questo gioco non fa per voi. Tenete d'occhio l'indicatore, se non volete raddoppiare gli utili dei petrolieri.
c) A meno di non essere danneggiati gravemente, la temperatura del motore è stabile... però state attenti alla vostra pressione sanguigna!
d) Velocità come queste non sono molto salutari nel traffico cittadino. Attenti a non finire contro qualche tranquillo guidatore della domenica.
e) Scoprirete a vostre spese che ad intralciarvi non ci sono solo i passaggi pedonali, ma anche i lavori in corso.

a) Ecco la vostra posizione sulla mappa; scrollandola, troverete anche i vostri avversari. Non attardatevi, però, perché non staranno ad aspettarvi.
b) Le frecce indicano che la strada è a senso unico. Vale la pena di impratichirsi del tracciato, poiché non c'è nulla di più imbarazzante dello svoltare a tutta birra per poi trovarsi di fronte una fila ininterrotta di auto!
c) Qui appaiono tutte le informazioni provenienti dalla base, i punti guadagnati salvando la città dagli spacciatori e quelli persi arrotando dei passanti innocenti!
d) Anche se può sembrare una mosca spiaccicata sulla mappa, si tratta invece del distributore più vicino- ma purtroppo non dice anche se dà dei punti premio!
e) Integrando i messaggi con la lettura della mappa, si scopre (per esempio) che N17 è la 17ª strada in direzione nord.

AIUTO, SI È ROTTO LO SPECTRUM!

Vi diamo in queste pagine un elenco completo dei riparatori inglesi di Spectrum. Potete scrivergli in caso il vostro concessionario Sinclair abbia alzato bandiera bianca!

Adaptors and Eliminators, 14 Thames Street, Louth, Lincolnshire. (050782) 8011.
ASTEC (UK), 16 Albury Close, Reading, Berkshire. (0734) 53067.
CPC, 194-200 North Road, Preston, Lancashire. (0772) 555034.
Ferranti Semiconductors, Computer Road, Hollinwood Avenue, Oldham, Lancashire. (061) 6826844, (061) 6240515/6661.
Maplin Electronics, Southend on Sea, Essex. (0702) 552961.
National Semiconductors (UK) Ltd, 301 Harpur Centre, Horne Lane, Bedford. (0234) 47147.
NEC (UK) Ltd, Block 3, Carfin Industrial Estate, Motherwell. (0698) 73221.
Sinclair Research Ltd, Camberley, Surrey. (0276) 685311.
Texas Instruments, Manton Lane, Bedford, Bedfordshire. (0234) 223000, (0234) 211655.
Timex Corporation, Camperdown Plant, Harrison Road, Dundee, Tayside. (0382) 819211.
Verran (Computerfix), Units 2H & 2J, Albany Park, Frimley Road, Camberley, Surrey. (0276) 66266.
Zilog (UK) Ltd, Zilog House, 45-53 Moorbridge Road, Maidenhead, Berkshire. (0628) 39200.
Abacus Electronics, Kennet House, Pembroke Road, Reading, Berkshire. (0734) 33311.
Access Electronic Components Ltd, Austin House, Bridge Street, Hitchen, Hertfordshire. (0462) 57244.
Alpha Electronic Components Ltd, 66 Wieburg, Wang, Hitchin, Hertfordshire. (0462) 57244.
AM Lock Distribution Ltd, Nevill Street, Middleton Road, Oldham, Lancashire. (061) 6520431.
Anzac Components Ltd, Burnham Lane, Slough, Buckinghamshire. (06286) 4701.
Axion Electronics Ltd, Unit F, Turnpike Road, Cressex Industrial Estate, High Wycombe, Buckinghamshire. (0494) 442181.
BA Electronics Ltd, Millbrook road, Yate, Bristol. (0454) 315824.
Celdis Ltd, 37-39 Loverrock Road, Reading, Berkshire. (0734) 585171.
Crellon Electronics Ltd, 380 Bath Road, Slough, Berkshire. (06286) 4434.
Dialogue Distribution Ltd, Watchmore Road, Camberley, Surrey. (0276) 682001.
DTV Group, 10-12 Earnest Avenue, West Norwood, London SE27. (01) 6706166.
Farnell Electronic Components Ltd, Canal Road, Leeds. (0532) 636311.
Hawke Electronics Ltd, Amotex House, 45 Hanworth Road, Sunbury on Thames, Middlesex. (01) 9797799.
Hill Electronics (NI) Ltd, 290 Antrim Road, Belfast, Northern Ireland.
ITT Multicomponents, Edinburgh Way, Harlow, Essex. (0279) 442971.
Macro Marketing Ltd Burnham Lane, Slough, Berkshire. (06286) 4422.
Quarndon Electronics Ltd, Slack Lane, Derby. (0332) 32651.
STC Electronics, Edinburgh Way, Harlow, Essex. (0279) 26777.

COMPONENTI ELETTRONICHE
Z80A: Zilog, SGS, NEC (Spectrum/ZX-81).
ULA: Ferranti (Spectrum/ZX-81).
ROM: Hitachi, NEC (Spectrum), Mostek, Motorola (ZX-81).
RAM: 4116 type — NEC, National Semiconductors, Texas Instruments, ITT (Spectrum). 4532 type — Texas Instruments, OKI (Manhattan Skyline) (Spectrum). 2114 type — Motorola, NEC (ZX-81). 4118 type — Mostek (ZX-81). 2K type — Mostek, Toshiba, Motorola, Texas Instruments, NEC (ZX-81).
LM1889: ICI4 — National Semiconductors (Spectrum).
TTL: 74LS00/74LS32/74LS157 — Texas Instruments, SGS, Motorola, National Semiconductors, NEC.

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME

PROGRAMMI PER SPECTRUM

HIT PARADE SPECTRUM 3

HIT PARADE

SPECTRUM

3

LATO A / SPECTRUM

COUNTER

1 LA CASA DEGLI ORRORI □□□
2 HELIBOMBER - 3 FUGGI, FUGGI! □□□
4 BOXE MASTERS - 5 BALIOX □□□
6 IL POLLAIO II - 7 LUIGINO IL MECCANICO □□□
8 NOTTI NEL DESERTO - 9 STRIKEY □□□
10 THE SQUAB - 11 SUMUS - 12 INFERIS □□□
13 PHARAON'S TOMB - 14 DR. KILL □□□
15 GOLD MINE □□□
□□□
□□□

LATO B / SPECTRUM

COUNTER

16 IL DRAGO - 17 LO SQUASH □□□
18 LA PIRAMIDE - 19 GOOB BYE CLIVE □□□
20 BOMBER - 21 MAX CRYING - 22 BLAST □□□
23 KUNG FU - 24 SPY HUNTER □□□
25 BUGLAR - 26 EGYPTIANS □□□
27 LEISURE GENIUS - 28 RAMSETE II □□□
29 LOS ANGELES 84 - 30 ROBOTIC □□□
□□□
□□□

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA *N.*

CITTÀ

ANNOTAZIONI